Arabiyya : Jurnal Studi Bahasa Arab
P-ISSN 2338-4964 (Print), E-ISSN 2615-238X (Online)
Available online: https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/arabiyya

تطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية

(دراسة إجرائية بالمدرسة الإبتدائية الحكومية Dewantara3)

Rosalinda[1]
Jailani[2]
Email: Rosalindatba06@gmail.com[1]
Email: Jailaniraudhah@gmail.com[2]
STKIP Al Washliyah Banda Aceh[1]
STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh[2]

Abstract
Teaching Arabic is related to the skills and elements contained in it to facilitate the selection of teaching media in order to fully achieve learning objectives. There are various ways to teach a foreign language. Each media has advantages and disadvantages, so teachers can choose the right media. Undoubtedly, teaching a second language requires a variety of teaching aids that are used to facilitate its teaching. The purpose of this study was to determine students' ability to learn Arabic after using language games and to determine students' motivation in learning Arabic by using language games. The research method used by researchers in this study is the action research method (Action Research), in which the researcher applies language games in learning Arabic at SD Negeri 3 Dewantara class V, and the material is taken from Arabic books. To collect data related to this study, researchers used interview instruments, direct observation and pre-test and post-test. The results of this study indicate that teaching Arabic requires appropriate and fun learning media. Teachers have to find new ways and language games have a great effect/influence to increase students' competence and motivate them to learn Arabic. From these results emerged an analysis of student answers on the exam for each stage. Obtained The final score is 9.05 this value is very good as expected.
Keyword : *Language Games, Arabic Learning*

Abstrak
Pengajaran bahasa Arab berkaitan dengan keterampilan dan unsur-unsur yang ada di dalamnya untuk memudahkan pemilihan media pengajaran agar dapat sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran. Ada berbagai cara untuk mengajar bahasa asing. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga guru dapat memilih media yang tepat.Tidak diragukan lagi, pengajaran bahasa kedua membutuhkan berbagai alat bantu pengajaran yang digunakan untuk memfasilitasi pengajarannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa Arab setelah

menggunakan permainan bahasa dan untuk mengetahui motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab dengan menggunakan permainan bahasa. Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (Action Reasearch), yaitu peneliti menerapkan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Arab di SD Negeri 3 Dewantara kelas V, dan materi diambil dari buku bahasa arab. Untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen wawancara, observasi langsung dan ujian pre-test dan post-test. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Arab membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Guru harus menemukan berbagai cara baru dan permainan bahasa memiliki efek/ pengaruh yang besar untuk meningkatkan kompetensi siswa dan memotivasi mereka untuk belajar bahasa Arab. Dari hasil tersebut muncul analisis jawaban siswa pada ujian untuk setiap tahapan. Diperoleh Skor akhir adalah 9,05 nilai ini sangat bagus seperti yang diharapkan.
Kata Kunci : *Permainan Bahasa, Pembelajaran Bahasa Arab*

مستخلص البحث

لقديهتم تعليم اللغة العربية بمهارات وعناصر فيها لتسهيل على خيار وسائل التعليم حتى يصل إلىأغراض التعليمتاما. وثمةوسائل متنوعة لتدريس اللغةالأجنبية. ولكل وسيلة مزايا وعيوبا، ولذلك للمعلم يستطيع أن يختار وسيلة مناسبة.ممالاشك فيه، أن تعليم اللغةالثانيةيحتاج إلى الوسائل التعليمية المتنوعة مستعنة لتسهيل تدريسها. وأما الأغراض في هذا البحث هي لمعرفة قدرة التلاميذ في تعلم اللغة العربية بعد استخدام الألعاب اللغوية ولمعرفة دوافع التلاميذ في تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية. أما منهج البحث التي تستعمله الباحثة في تأليف فهو طريقةالبحث الإجرائى (Action Reasearch)أي تقوم الباحثة بتطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغةالعربية بمدرسة الإبتدائية الحكومية Dewantara3 في الصفال الخامس والمواد الدراسةمأخوذة من كتاب اللغة العربية ولجمع البيانات التي تتعلق بهذا البحث تستخدم الباحثة بالمقابلة الشخصية والملاحظةالمباشرةوالإمتحان يعني الإمتحان القبلى والإمتحان البعدى. وأما نتائج البحث هي إن تعليم اللغة العربية تحتاج إلى وسيلة تعليميةمناسبة ومسرورة. ولابد للمعلم أن يخترع وسيلة متنوعة وجديدة وإن الألعاب اللغوية لها آثار كبير لترقية كفاءة التلاميذ ودفعهم في تعلم اللغة العربية. من هذه النتيجة قد ظهرت في تحليل أجوبة التلاميذ في الإمتحان لكل المرحلة. والنتيجة الآ خرة هي 9،05 وتكون ممتازة كما ترجى إليه.

الكلمات المحورية : *الألعاب اللغوية، تعليم اللغة العربية*

1. مقدمة

أما الألعاب اللغوية كما وصف ج. جيبس G. Gibbs فيها بقوله إنها نشاط يتم بين الدارسين متعاونين او متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة.[1] فإذا الألعاب اللغوية هي أفضل الوسائل التى تساعد المعلم في تسهيل مهنته أى معينته. و اللعب يستطيع أن يفرح ويسهّل التلاميذ في فهم دراستهم.

أن تعليم اللغة العربية هي إحدى درس من دروس في المدارس. أما هدفه فهو لمعرفة أساس اللغة العربية ليكون الدارسون مستطعين في فهم اللغة العربية كإحدى اللغة الأجنبية.

وأنمدرسة الإبتدائية الحكومية Dewantara3 مدرسة من المدارس الرسمية الحكومية بـ آتشيه الشمالية التتجعل اللغة العربية من إحدى الأنشطة الدراسية عند التلاميذ و لكن الظواهر التى وجدتها الباحثة أن أكثر التلاميذ في هذه المرحلة خصة في فصل الرابع والخامس والسادس ضعفاء في تعلم اللغة العربية و هم يسأمون عند تعليم اللغة العربية بنسبة في تعلم اللغة الإنجليزية وقلة محاولات من المدرس لإزالة ولتظليل هذه المشكلة.

مما سبق، تريد الباحثة أن تبحث أن تطبق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية. و إن كان هذا اللعب بسيطاً و يمكن بعض الأشخاص يعبر أن هذا الموضوع سهلا لكن عند الباحثة هذه الألعاب مهمة و آثارها كبيرة. و ترجو الباحثة بهذا البحث أن تدفع التلاميذ إلى جهد التعلم و ترفع كفاءتهم في تعلم اللغة العربية.

أما أهداف البحث التي تريدها الباحثة أن توضحها في هذا البحث هي لمعرفة قدرة التلاميذ في تعلم اللغة العربية بعد استخدام الألعاب اللغوية ولمعرفة دوافع التلاميذ في تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية.

---

[1] محمد عطية الاحراسى، *اصول التربية و قواعد التدريس* (المطبعة المصرية، بدزن سنة)،ص.13

إن الألعاب اللغوية هي تتركب من كلمتين " الألعاب " و " اللغوية ". الألعاب هو جمع من لعب- لعبا : فعل- فعلا بقصد اللذة أو التنزه.[2]

ألعاب هي كل نشاط لتحصل على مهارة معينة بطريقة فرحة. الفرحة التى تحصل في اللعب ليس من فائزين في اللعب و لكن طول مرور اللعب نشعر فرحة. في اللعب قد غرسن مهارة معينة لأن في كل اللعب يجد عنصر العائق لابد يقابله. ذلك العائق مثلا المسئلة التي تحتاج إلى حل أو مسابقة. بطريقة تحلّ المسئلة، قد علمنا مهارة معينة.و إن كان يحصل اللعب على مهارة اللغة، فسمي بالألعاب اللغوية.[3]

يستخدم إصطلاح (الألعاب) في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم و الدارس بوسيلة ممتعة و مشوقة للتدريب على عناصر اللغة، و توفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. قال الآخر أن الألعاب اللغوية هي من التقنيات الحديثة في تعليم اللغة الأجنبية كما أنها تساعد الدارسين في سيطرةعلى اللغة المتعلمة.[4]

بعبارة أخرى أن الألعاب اللغوية مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم و المتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب علىعناصر اللغة ، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة في إطار قواعدموضوعة تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته على الأقل.

للألعاب اللغوية دور بارز في تعلم اللغة و اكتساب مهاراتها المختلفة ، حيث تسهم بدور كبير في تيسير عملية تعلم اللغة و تذليل صعابها ؛حيث إن تعلم اللغة عمل شاق يحتاج إلى مران و تدريب مكثف من أجل التمكنمن استعمالهاو تنمية مهاراتها.[5]

---

[2] اتابيك على و احمد زهدى محضر، *قاموس العصرى عربى-اندونسى*، الطبعة الثالثة (يغياكرتا : معهد كرياك الاسلامى, 1997)،ص. 503

[3] Blog. Titk-uin jkt.ac.id

[4] سلامى محمود، *kompetensi, vol. I no.1* (2007)، ص. 92

[5] http : // aladin. 7olm.org / montada – f39/ topic-t663. Htm

يعتقد الكثيرون أن الألعاب من الأنشطة التي لا تصلح إلا صغار السن من المتعلمين، بيد هناك من الألعاب اللغوية ما يناسب مستويات مختلفة من الأعمار يستجيب لها الكبير و الصغير. و أن الألعاب اللغوية من أمور مهم معرفتها لمن يقوم بتعليم اللغة الأجنبية.[6]

من جانب آخر، يزل المعلم أثرا سلبيا في تعليم اللغة العربية، مثل: الرأي أن تعليم اللغة العربية درس مخيف و لا يجوز خطئ فيه ويحتاج إلى حفظالقواعد اللغوية و غيرها إلى أن يفرح التلاميذ في التعلم و يلعب في أثناء التعلم و تكون تعليم اللغة العربية تعليما فرحا.[7]

قال نبابان، تنقسم ألعاب اللغوية إلى ثلاثة أقسام، و هي :

1- اللعب لتدريب تركيب الجملة.
2- اللعب لتدريب المفردات.
3- اللعب لتدريب القراءة.

و من الألعاب اللغوية التي يمكن استعمالها في تعليم اللغة العربية،منها:

1. همسة متسلسلة :

تسمى هذه اللعبة بلعبة همسة متسلسلة لأن في هذه اللعبة يمهس أول التلميذ إلى جاره بمتسلسل و هكذا إلى أخير تلميذ. تحصل الكلمة من همسة التلميذ قبله.

أما هدف هذه اللعبة هي لتدريب مهارة الإستماع. لا بد للمعلم أن يختار مفردات الجمل مألوفة لدى التلاميذ و تركيب الجملة مطابقة لديهم. لذالك يسهل لهم أن يحفظوا في الذاكرة ما قد سمعوه.

2. بحث الكلمة :

هذا اللعب هو كل نشاط ليبحث عن الكلمة ،يجتمعها اجتماعا كثيرا عما يتعلق بالموضوع. و هدف هذا اللعب هو لتدريب قدرة على المفردات.[8]

---

[6] سلامى محمود ... ص. 93
[7] Blog. Titk-uin jkt.ac.id
[8] Blog. Titk-uin jkt.ac.id

3. إختبر معلوماتك :

الإجراء : يكتب المدرس 10 أسئلة على عشر بطاقات و أجوبتها على بطاقات أخرى. وزع المدرس البطاقات الأولى لطائفة من الدارسين والبطاقات للطائفة أخرى. ثم امر المدرس دارسا من الفرقة الأولى لأن يقرأ السؤال على بطاقته، وعلى الدارس من الفرقة الثانية أن يقرأ الإجابة من ذلك السؤال. مثل: أين يصلى المسلمون ؟ (بطاقة الأولى). فيالمسجد (بطاقة الثانية).[9]

4. ألعاب الهجاء :

لا تهدف هذه الألعاب إلا مساعدة الدارسين على تعليم الهجاء بقدرة ما تختبر قدرته على الهجاء السليم. ومن أمثلتها:

ا. كون أكبر عدد من الكلمات من الحروف اللآتية: ل-ع-ب.(الحل: لعب، بعل، علب...).[10]

ب. الألعاب الكلمة :

يعرض المدرس عدة مرتبة ويطلب من الدارسين أن يرتبوا ترتيبا سليما حتى تكون جملة مفيدة، مثال:

ا. قليل- بعد- المدرس- في المدرسة- وصل

ب. التلاميذ- العوامل- رغبة- الناجحة- من- تعلمهم- في.[11]

أما الألعاب اللغوية لها مزايا و عيوبا. وبعض المزايا من هذاالألعاب اللغوية هي:

1- لترقية حماسة التلاميذ فيالتعلم.
2- صفة المسابقة في اللعب يدفع التلاميذ أن يسابق ليكون فائزون بين أصدقائهم.
3- تسمد ألعاب اللغوية متضامنا (أهم في اللعبة المجموعة).
4- علم المادة باللعب له مثير في ذاكرتهم.

---

[9] سلامى محمود، *kompetensi,vol. I no 1*(2007)، ص. 101- 102

[10] نفس المراجع... ص 104-105

[11] نفس المراجع... ص 105

وأما عيوب الألعاب اللغوية، هي:

1- لا يمكن أن يعلم المعلم جميع مادة الدراسية بألعاب اللغوية.
2- رآها ألعاب اللغوية بملء الوقت الفارغ.
3- تسبب الألعاب اللغوية جلبة في حجرة الدراسة و يؤذى فصل أخر.[12]

2. منهج البحث

أ. طريقة البحث

أما منهج البحث التي تستعمله الباحثة في هذا البحث فهو طريقة البحث الإجرائى (Action Reasearch)أي تقوم الباحثة بتطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربيةبمدرسة الإبتدائية الحكومية 3Dewantaraفي الصف الخامس والمواد الدراسة مأخوذة منكتاب اللغة العربية.

أن البحث الإجرائى هو بحث علمينشأ استجابةلموقف يواجه الباحث ويكون موجها لخدمة جانب محدودهم الباحث نفسه بالدراجة الأولى لإتصاله بمجريات حياته أو عمله.[13] وكما وصفت نور الزارية فيه بقوله :

Penelitian tindakan adalah penelitian yang menekankan pada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dalam bidang pendidikan dan melakukan perbaikan di bidang sosial.[14]

أي: يركز البحث الإجرائى الأنشطة التي تحدد فيها تجريب الأفكار في الممارسة أو الموقف الواقع في غرفة الدراسة ويرجو من هذه الأنشطة أن تصلح عملية التعليم والتعلم وترقيتها من ناحية التربية والإجتماعية.

أ- المجتمع و العينة :

إن المجتمع فى هذا البحث الإجرائى كل التلاميذ في الصف الخامس وعددهم يبلغ 41 شخصا. والعينة فيه كل التلاميذ في الصف الخامس (أ) وعددهم يبلغ 17 شخصا. وإختارت الباحثة هذا الفصلكالعينة أنه فصلمتفوق في

---

[12] Blog. Titk-uin jkt.ac.id

[13] سامى عريفج و الأصدقاؤه, *مناهج البحث العلمى و أساليبه*, الطبيعة الثانية (عمان: دارمجدلاوى للنشر: 1999) ص 145

[14] Nuruzuriah, *PenelitianTindakandakamBidangPendidkanSosial*(Malang : Bayu Media, 2003) hal 54

التعلم. والطريقةالتي قامت بها الباحثة لإختيار العينات هي متعمدةعلىأغراض البحث حيث إنها تيقنتأن العينات المختارة لها ميزات وخصائص مناسبة لأغراض البحث.

مما سبق، مناسب كما عرضه دكتور سامى عريفج و أصدقاؤه في كتابهم "مناهج البحث العلمى و أساليبه " ان العينة القصدية (العمدية) هي العينة التي يتعمدالباحث لأن تتكون من حالات معينة، لأنه يرى أنها تمثل المجتمع الأصلى تمثيلا صادقا وتحققله الغرض من دراسته.[15]

ج- أدوات البحث :

ولجمع البيانات التي تتعلق بهذاالبحث تستخدم الباحثة اداوت التالية :

1. المقابلة الشخصية :

كانت الباحثة تقابل الأشخاص لجمع البيانات عنحالة المدرسة وعملية التعليم فيها منهم رئيس المدرسة و مدرس اللغة العربية الذي يعلم فيها والتلاميذفصلالخامس.

2. الملاحظة المباشرة :

خلال عملية التعليم التي عقدتها الباحثة في هذه المدرسة لمعرفة استجابات التلاميذ في تعليم اللغة العربية بإستخدام الألعاب اللغوية.

3. الإمتحان، يعني الإمتحان القبلى والإمتحان البعدى

الإمتحان القبلى ينفذ قبل إستخدام الألعاب اللغوية، و غرض هذا الإختبار لتحديد المستوى التحصيل الدراسى قبل إستخدام الألعاب اللغوية في تعليم، والإمتحان البعدى ينفذه بعد إنتهاء عملية التطبيق تعليم باستخدام الألعاب اللغوية وغرضهذا الإختبار لتحديد المستوى التحصيل الدراسى بعد تعليمها باستخدام الألعابااللغوية.

3.مناقشة ونتائج البحث

---

[15] سامى عريفج و الأصدقاؤه ... ص 62

إن اهتمام دوافع التلاميذ في تعلم مادة اللغة العربية ضعيف بالنسبة إلى أحوال التدريس الجامد والنمط الواحد، ولذلك اختارت الباحثة الوسائل الرائعة، حيث كانت الوسيلة الحديثة و هذه المرحلة تبدأ بتقديم الإستبانة لمعرفة دوافعهم في التعلم والإختبار القبلي (Pre – test) لمعرفة التحصيل الدراسي في تعليم اللغة العربية وبالإضافة إلى معرفة قدرة التلاميذ على استيعاب مادة الدراسية قبل تعليمها باستخدام الألعاب اللغوية، ثم تختم هذه المرحلة بتقديم الإختبار البعدي(Post – test) على التلاميذ لمعرفة أثرالألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية. وأخذت الباحثةتعليم بإستخدام الألعاب اللغوية في ثلاثة أدوار. وأما خطوات تعليمها في كل دور، فهي كما ذكر في الجداول الآتية :

لقاء للإمتحان القبلى :

من هذا اللقاء وجدت الباحثة النتائج كما يلي:

الجدول3.1 : نتيجة التلاميذ في الإمتحان القبلى

رقم	درجات الإختبار (س)	درجات التكرار (ك)	الدرجة X التكرار
1	6	2	12
2	5	3	15
3	4	4	16
4	3	8	16
المجموع		ن =17	مج س X ك = 59

و للبحث عن درجة المتوسط من درجة الاختبار في الجدول السابق، استخدامت الباحثة المعادلة :

$$\text{س} = \frac{\text{مج س X ك}}{\text{ن}}$$

$$\text{س} = \frac{59}{17}$$

$$\text{س} = 3.47$$

1. أنشطة تعليم اللغة العربية في الدور الأول بالألعاب الجماعية هي همسة متسلسلة، بحث الكلمة وإختبر معلوماتك.

اللقاء الأول :

من هذا اللقاء وجدت الباحثة النتائج كما يلي:

الجدول 3.2 : نتيجة التلاميذ في لعب همسة متسلسلة

رقم	درجات الإختبار(س)	درجات التكرار(ك)	الدرجة X التكرار
1	4	4	16
2	3	4	12
3	2	5	10
4	1	4	4
المجموع		ن=17	مج_س_X_ك = 42

و للبحث عن درجة المتوسط من درجة الاختبار في الجدول السابق، استخدامت الباحثة المعادلة :

$$\text{س} = \frac{\text{مج س X ك}}{\text{ن}}$$

$$\text{س} = \frac{42}{17}$$

$$\text{س} = 2.4$$

اللقاء الثانى:

من هذا اللقاء وجدت الباحثة النتائج كما يلي:

الجدول 3.3: نتيجة التلاميذ في لعب بحث الكلمة

رقم	درجات الإختبار(س)	درجات التكرار(ك)	الدرجة x التكرار
1	6	4	24
2	5	9	45
3	4	4	16
المجموع		ن =17	مج س X ك =85

و للبحث عن درجة المتوسط من درجة الاختبار في الجدول السابق، استخدامت الباحثة المعادلة :

$$س = \frac{مج\ س \times ك}{ن}$$

$$س = \frac{85}{17}$$

$$س = 5$$

اللقاء الثالث:

من هذا اللقاء وجدت الباحثة النتائج كما يلي:

الجدول 3.4: نتيجة التلاميذ في لعب إختبر معلوماتك

رقم	درجات الإختبار(س)	درجات التكرار(ك)	الدرجة x التكرار
7	5	35	
6	7	42	
5	5	25	
المجموع	ن =17	مج س X ك = 102	

و للبحث عن درجة المتوسط من درجة الاختبار في الجدول السابق، استخدامت الباحثة المعادلة :

$$س = \frac{مج\ س \times ك}{ن}$$

$$\frac{102}{17}$$

$$س = 6$$

ترى الباحثة من هذه النتيجة أن يصل التلاميذ على درجة المعادلة 2.47 و5 حتى 6 . النتيجة المعادلة تجمع من ثلاثة إجراءات ثم تقسم إلى ثلاثة إجراءات فتكون 4.49 هذه النتيجة لم تكن كافيا. فلذلك تستمر الباحثة إلى الدور الثاني.

2. أنشطة تعليم اللغة العربية في الدور الثانى بالألعاب النفسية هما ألعاب الهجاء و ألعاب الكلمة.

اللقاء الرابع:

من هذا اللقاء وجدت الباحثة النتائج كما يلي:

الجدول 3.5 : نتيجة التلاميذ في الألعاب الهجاء

قم	درجات الإختبار(س)	درجات التكرار(ك)	الدرجة x التكرار
	8	3	24
	7	4	28
	6	7	42
	5	3	15
	المجموع	ن =17	مج س x ك =109

و للبحث عن درجة المعادلة من درجة الاختبار في الجدول السابق، استخدامت الباحثة المعادلة :

$$\text{س} = \frac{\text{مج س} \times \text{ك}}{\text{ن}}$$

$$\text{س} = \frac{109}{17}$$

$$\text{س} = 6.41$$

اللقاء الخامس

من هذا اللقاء وجدت الباحثة النتائج كما يلي:

الجدول 3.6 : نتيجة التلاميذ في الألعاب الكلمة

رقم	درجات الإختبار(س)	درجات التكرار(ك)	الدرجة x التكرار
1	9	3	27
2	8	6	48
3	7	5	35
4	6	3	18
المجموع		ن= 17	مج س x ك= 128

و للبحث عن درجة المتوسط من درجة الاختبار في الجدول السابق، استخدامت الباحثة المعادلة :

$$\text{س} = \frac{\text{مج س} \times \text{ك}}{\text{ن}}$$

$$\text{س} = \frac{128}{17}$$

$$\text{س} = 7.52$$

يحصل التلاميذ في الدور الثاني على النتيجة المعادلة هما 6.41 و 7.52 ، النتيجة المعادلة تجمع من إجراءاتين ثم تقسم إلى اثنين فتكون 6.96 هذه النتيجة المقبولة. ولكن لتحقيق قدرة التلاميذ على فهم دراستهم جيد جدا فتستمر الباحثة إلى الدور الثالث.

3. أنشطة تعليم اللغة العربية في الدور الثالث

من هذا اللقاء وجدت الباحثة النتائج كما يلي:

الجدول 9،4 : نتيجة التلاميذ في الإمتحان البعدى

قم	درجات الإختبار(س)	درجات التكرار(ك)	الدرجة x التكرار
	10	5	50
	9	8	72
	8	4	32
	المجموع	ن =17	مج س X ك =154

فوجد درجة المعادلة :

$$س = \frac{مج\ س\ X\ ك}{ن}$$

$$س = \frac{154}{17}$$

$$س = 9.05$$

في هذا الدور الأخير تمّ فهم التلاميذ درس اللغة العربية جيدا. تستخدم الباحثة في جمع البيانات الملاحظة المباشرة والإختبار.

تقوم الباحثة بالإمتحان لمعرفة قدرة التلاميذ و دوافعهم في تعلم اللغة العربية. وتقوم الباحثة بتقديم الأسئلة إلى التلاميذ في الدورالأول من النص "في الفصل"، و في الدور الثاني من النص " حديقة البيت "، و في الدور الثالث

الإمتحان الأخير من سائر المواد.هذه النتيجة، ننظر في الجدول 4,3 حتى الجدول 4,9.

وترى الباحثة في الدور الثالث على الدرجة المعادلة و هي 9,05 و هي درجة جيد جدا. إذا اعتمد بالرأيأناس سوديجونو (Anas Sudijono)في كتابه (PengantarEvaluasi Pendidikan)، فالنتيجة المعادلة 66,5 تدل على درجة جيد ، والنتائيج تنقسم إلى خمس طبقات كما يلي[16]:

جيد جدا	100-80
جيد	79-66
مقبول	65-56
ناقص	55-46
فشل	45-0

اعتمادا على الجداول السابقة، فظهر لنا أن كفاءة التلاميذ تكون مرتفع من الدور الأول و الدور الثاني إلى الدور الثالث باالدرجة المعادلة فيه 9,05 ،ثم بعد أن تشعر الباحثة بارتفاع نتائج التلاميذ فتكتفي إجراء تعليم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية.

4. الخاتمة

بعد أن تقدم الباحثة بالبحث الإجرائى، فوجدت بعض نتائج البحث، منها :

أ- نتائج البحث

1- إن تعليم اللغة العربية تحتاج إلى وسيلة تعليمية مناسبة ومسرورة. ولابد للمعلم أن يخترع وسيلة متنوعة وجديدة.

2- إن الألعاب اللغوية لها آثار كبير لترقية كفاءة التلاميذ ودفعهم في تعلم اللغة العربية. و هذه النتيجة قد ظهرت في تحليل أجوبة التلاميذ في

[16] Anas Sudiono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2001), hal. 35.

الإمتحان لكل المرحلة. أما النتيجة الآخرة فهي 9،05والنتيجة تكون ممتازة كما يرجى إليه.

المراجع

ناصف مصطفى عبد العزيز،الألعاب اللغوية في اللغة الأجنبية (الرياض : دار المريخ، 1983)

اتابيكعلبو احمد زهدى محضر, قاموس العصرى عربى-اندونسى , الطبعة الثالثة (يغياكرتا : معهد كرياك الاسلامى, 1997)

كرام البستان و الاخرون، المنجد في اللغة و الاعلام، الطبعة الثانية و العشرون (بيروت: دار المشرق، 1987)

لوسف معلوف،المنجد في اللغةو الاعلام ، الطبعةالثامنة و العشرون (بيروت : دار المشرق ، 1986)

محمد عطية الاحراسى, اصول التربية و قواعد التدريس (المطيعة المصرية , بدزن سنة)

هـ. دوجلاس بداون , اسس تعليم اللغة و تعليمها , بيروت , 1994

سلامى محمود، 1kompetensi, vol. I no. (2007)

سامى عريفج و الأصدقاؤه, مناهج البحث العلمى و أساليبه, الطبيعة الثانية (عمان: دارمجدلاوى للنشر: 1999)

Anas Sudiono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2001)

Baskoro Adi Prayitno, " *Konsep-konsep Dasar PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*" Jurnal Penelitian Tindakan (online), http://BaskoroI.Blogspot.com./2008/06/konsep-dasar-PTK-Penelitian-Tindakan,html.

http : // aladin. 7olm.org / montada – f39/ topic-t663. Htm

Nuru Zariah, penelitian Tindakan dalam bidang Pendidikan Sosial, (Malang: Bayu Media, 2003)

Sumardi Surya Brata, *Metodologi Penelitian*, cet 16, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada,2004)

www.tzafanet.org.il/kehil/bostokom/a3iadona/game-% 2520 % 2520 fatamea % 2520 % 2520 Akhlass.com